スーパーファミコン®




# SWORD WORLD SFC™

ソード・ワールドSFC

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SHVC-AW

T&E SOFT

このたびは、株式会社ティーアンドイーソフトのスーパーファミコン専用ソフト『ソード・ワールドSFC』をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、「取扱説明書」は、大切に保管してください。再発行はいたしませんのであらかじめご承知ください。

## ●使用上の注意●

1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3) 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
5) 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
8) このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
9) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

## ●健康上の安全に関するご注意●

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

# SWORD WORLD SFC™
ソード・ワールドSFC

## 目次



原作：安田　均／水野　良
シナリオ：下村家惠子
原作本:「死せる神の島」(上・下巻)
富士見ファンタジア文庫刊

# フォーセリアの神話と歴史

フォーセリア世界は、“万物の始祖”と呼ばれる偉大な巨人の死によって誕生しました。フォーセリアを形作るすべてのものは、この巨人の骸から生まれ出たのです。

最初に現れたのは、神々でした。特に至高神ファリス、暗黒神ファラリス、大地母神マーファ、知識神ラーダ、戦の神マイリー、富と幸運の神チャ・ザの六柱は“六大神”と呼ばれ、世界の創造をつかさどっていきます。他にも、幾百もの神々が巨人の身体から生まれました。

また、巨人の鱗からは竜が、黄金色の体毛からは古代樹が生まれました。原初の時代に生まれたこれらの生き物は“古代種族”と呼ばれ、神にも等しい力を持っていたようです。

神々は、世界に散らばっている混沌に法を与え、未分化なエネルギーは炎、水、風、大地などの精霊力に分化していきました。こうして誕生したのが、世界の力の源とされる“精霊界”で、無限の精霊たちがこの世界の住人とされたのです。

次に神は、自ら住む地として“物質界”を創りました。神はこの地に数多の生き物を創造し、自らの従僕として住まわせたのです。中でも人間は、神々自身の姿を模して創られたがゆえに、世界の主人としての地位を与えられたとも言われています。

最後に、精霊界と物質界をつなぐ中間世界として“妖精界”が創られました。この世界の住人とされたのが妖精たちで、彼らは精霊界から精霊力を汲み出し、物質界にそれを送り出すことを永遠の使命とされました。

かくして、世界は秩序と調和の中に完成したかに見えました。しかしその一歩手前で、創造主である神々の間に不和が起こり、至高神ファリスと暗黒神ファラリスの激しい対立は、やがてフォーセリアを二分する大戦争へと発展します。

しかし、戦いの勝者はどちらでもありませんでした。この戦いで主役

を務めたのは、神々と同様に二つの陣営に分かれた古竜の王たちでしたが、彼らが激しく争った結果、すべての神々の肉体は焼きつくされてしまったからです。神々の魂は不滅でしたが、肉体を失った彼らは世界に介入することができなくなりました。こうして神の時代、神話の時代は終わりを告げます。

神々の戦いが終わると、世界はふたたび混沌に支配され、長い“暗黒の時代”が訪れました。非力な人間たちにとってそれは冬の時代でしたが、彼らは神から授かった魔法の技を徐々に伸ばし、やがて“カストゥール”と呼ばれる王国を建設します。

カストゥール王国は次第にその版図を広げ、やがては偉大な魔法王に支配された大帝国に成長しました。しかし、魔法をあやつる能力に優れた者が強大な権力を握る一方で、能力の劣った者や、魔術を扱えない者は奴隷にされたり、蛮族として荒野に追われたのです。

ところが、魔法王国の栄華も永遠ではありませんでした。やがて四つの精霊力を兼ね備えた魔物、アトンが現れたのです。カストゥールの人々は魔法の粋を集めたひとふりの剣で怪物を倒しますが、その代償はあまりにも大きすぎました。彼らの力の源であった“魔力の塔”が崩壊し、大爆発を起こしてしまったのです。こうして無限の魔力の源を失ったカストゥール王国は、彼らが奴隷として支配していた蛮族たちの蜂起により、たちまちのうちに滅亡していきます。

魔法王国が滅びた後に世界を支配したのは、魔法の才に乏しいがゆえに奴隷や蛮族としてさげすまれていた人々でした。新しい世界では魔法の代わりに武力、剣の力が求められ、諸王国が乱立する“剣の時代”へと突入していきます。そして……

# 1.コントローラーの使い方

**じゅうじ ✚ ボタン**

**・キャラクターの移動**

フィールドマップ上で、パーティを東西南北各方向に移動させます。

**・カーソルの選択**

コマンドモードで、カーソルを動かします。




**B ボタン（キャンセルボタン）**

・Aボタンで選択したコマンドをキャンセルします。

・ウィンドウが開いている時、一つ前のウィンドウに戻します。




オートマッピングを画面に表示させます。

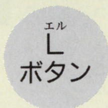



コマンドメニューを画面に表示させます。













ゲーム中、これらのボタンを使用することはありません。




## (決定ボタン)

**・コマンドの決定**

コマンドモードで、カーソルで選んだものを決定します。

**・会　話**

フィールドマップ上にいる人に向かってAボタンを押すと、会話することができます。

**・宝箱などを調べる**

フィールドマップ上にある宝箱や扉などの正面に行ってAボタンを押すと、それを調べることができます。

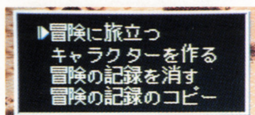
# 2.初期画面

カセットをスーパーファミコン本体に差し、電源スイッチをオンにすると、タイトル画面になります。スタートボタンまたはAボタンを押すと、初期画面になります。以下各コマンドの説明をします。



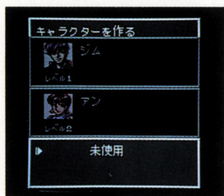

## ◇冒険に旅立つ

登録されているデータで、ゲームを開始します。カーソルで開始したいデータエリアを選んで、Aボタンで決定してください。






## ◇キャラクターを作る




初めてプレイする場合は、先にあなたの代わりにゲーム中で冒険するプレイヤーキャラクターを作る必要があります。３人までのキャラクターが登録できます。

まず、３つのデータエリアのどこにキャラクターを登録するか、カーソルで選んでAボタンで決定します。すでに登録済みのデータエリアは選べません。３つとも登録済みの場合は、「冒険の記録を消す」コマンド（後述）でデータを消してから登録し直してください。登録するデータエリアが決定したらキャラクターの基本ステータスを作る画面になります。以下、番号順に決定していきます。なお⑥、⑦は、キャラクターが持っている技能によって選択する必要がない場合があります。

## ①名前を決める

プレイヤーキャラクターの名前を決めます。名前は５文字までです。カーソルで画面上の文字を選んで、Aボタンで決定します。取り消したい場合はBボタンを押してください。名前が決まったらENDをカーソルで選んでAボタンを押してください。

## ②種族を選ぶ

プレイヤーキャラクターの種族を次の６種類の中から選択します。カーソルで好きな種族を選んで、Aボタンで決定してください。

●人　間　我々とまったく同じ人間です。平均的な能力を持ち、特に制約はありません。生まれた環境によって、修得している技能や冒険前経験点が異なります。

●エルフ　森に住む妖精族です。器用さや敏捷さ、知力に長けていますが、筋力に乏しく、接近戦闘にはあまり向きません。１レベルのシャーマン技能を修得しています。神を信仰しないので、プリースト技能を修得することはできません。

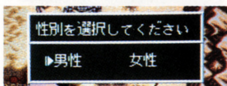
| | 人間 | エルフ | ドワーフ | グラスランナー | ハーフエルフ |
|---|---|---|---|---|---|
| 男性 | | | | | |
| 女性 | | | | | |

**●ドワーフ**　もともと妖精族の一員でしたが、今では人間の世界に溶け込んでいます。筋力と生命力、精神力は他の種族を大きく引き離しますが、敏捷性には欠けます。シャーマン技能とソーサラー技能を修得することはできません。

**●グラスランナー**　草原に住む妖精族です。器用で敏捷性も高く、生命力や精神力も大きいのですが、筋力がほとんどありません。1レベルのレンジャー技能とシーフ技能を修得し、植物や昆虫と意志を通わせることができます。シャーマン技能、ソーサラー技能、プリースト技能を修得することはできません。

**●ハーフエルフ（人間育ちまたはエルフ育ち）**

エルフと人間は種として近く、両者の間で子供を作ることができます。そうして生まれてきたのがハーフエルフです。修得している技能や制約は、どちらに育てられたかによって異なります。エルフに育てられた場合は、エルフに準じ、人間に育てられた場合は人間と変わりありません。




## ③性別を選ぶ

キャラクターの性別を決定します。性別による能力の差はありませんが、一部の精霊魔法に、性別によって使えるものと使えないものがあります。カーソルで選んでAボタンで決定してください。

## ④能力値を決定する

種族と性別を選ぶと、キャラクターの能力値が表示されます。種族が人間か人間育ちのハーフエルフの場合は、生まれも表示されます。

キャラクターの基本的な能力を表すのが能力値です。能力値には次の6種類があり、数値が大きいほどその能力に長けていることになります。

**●器用度**　手先の器用さを表します。罠の解除や武器の命中率に影響します。

●敏捷度　体の俊敏さを表します。敵の攻撃をかわす時や、戦闘時の行動順に影響します。

●知力　頭の良さを表します。魔法の強さや罠の発見に影響します。

●筋力　力の強さを表します。使える武器や防具の重さ、武器を振るった時の、相手に与えるダメージに影響します。

●生命力(HP)　どれだけ肉体的なダメージに耐えることができるかを決定します。

●精神力(MP)　意志の強さを表します。魔法を使える量や、魔法に対する抵抗力に影響します。

**★能力値ボーナス**

24/4

ゲーム中では実際の能力値ではなく、能力値から求めた能力値ボーナスが用いられます。能力値ボーナスの値は能力値を6で割った値（端数切り捨て）になります。画面上では「／」の前の数字が能力値、後ろの数字が能力値ボーナスを表しています。

●生まれ　種族が人間か人間育ちのハーフエルフの場合のみ表示されます。生まれによる保有技能と、冒険前経験点は表の通りです。

| 生まれ | 保有技能(レベル) | 経験点 |
|---|---|---|
| 蛮族 | ファイター1　レンジャー1 | 2000 |
| 魔法使い | ソーサラー1 | 2000 |
| 悪党 | シーフ1 | 2500 |
| 旅人 | バード1 | 3000 |
| 狩人 | レンジャー1 | 3000 |
| 一般市民 | なし | 3000 |
| 商人／学者 | セージ1 | 3000 |
| 傭兵 | ファイター1 | 2500 |
| 司祭 | プリースト1 | 2500 |
| 呪い師 | シャーマン1 | 2000 |
| 騎士／貴族 | ファイター1　セージ1 | 2000 |

この能力でよければ「はい」を、表示された能力値や生まれが気に入らなければ「いいえ」を選んでAボタンで決定してください。気に入るまで何度でもやり直せます。



## ⑤技能の選択

技能とは、訓練や勉強によって身につけた、後天的な能力です。キャラクターの行為には能力値よりも技能の方が大きく影響します。

キャラクターは冒険に出る前に、それまでの生活で得た「冒険前経験点」を持っています。その冒険前経験点で技能を「買う」ことによって、技能をレベルアップすることができます。

冒険前経験点を使い切る必要はありません。残った冒険前経験点は、ゲーム中に持ち越して使うことができます。

技能は、✚ボタンの⬆、⬇ボタンで選択し、➡ボタンでレベルアップ、⬅ボタンでレベルダウンできます。また経験点が足りないのにレベルを上げたり、最初から持っている技能レベルを0にすることはできません。

どの技能を上げますか?

| 技能名 | 現在の技能レベル | 1レベル上げるのに必要な経験点 |
|---|---|---|
| ▶ファイター | 0 | 1000 |
| シーフ | 0 | 1000 |
| レンジャー | 0 | 500 |
| セージ | 0 | 500 |
| バード | 1 | 1000 |
| ソーサラー | 0 | 2000 |
| シャーマン | 1 | 2000 |
| プリースト | 1 | 1500 |
| 経験点 | | 500 |

冒険前経験点の配分が終了しましたら、Aボタンを押してください。

技能には次の8種類があります。

**●ソーサラー** 古代語魔法をあやつるための技能です。呪文を正しく唱えるために次のような制約を受けます。

- 精神集中のため、メイジスタッフを装備していなければなりません。
- 複雑な身振りが必要なため、よろいはソフトレザーまでに限られます。

**●シャーマン** 精霊魔法をあやつるための技能です。精霊の力を借りるために次のような制約を受けます。

- 精霊が金属を嫌うため、金属製のよろいは着ることができません。ただし、銀製のよろいは例外です。
- 呪文を唱える手続きに片手を使うので、両手がふさがっていてはいけません。

また、その場にどんな精霊が存在するかを調べる「センスオーラ」という能力を持っていて、いつでも何の制限もなく使用することができます。

**●ファイター**　武器を取り、敵と闘うための技能です。自分の筋力値までの武器やよろいを使うことができます。

**●シーフ**　鍵開けや罠の解除のための技能です。この技能を使うためには身軽である必要があるので、次のような制約を受けます。

・防具は非金属製の、必要筋力が自分の筋力値の半分のものまでに限られます。

・この技能で戦闘を行う場合は、武器も必要筋力が自分の筋力値の半分のものまでに限られます。この場合はクリティカルヒットが出やすくなります。

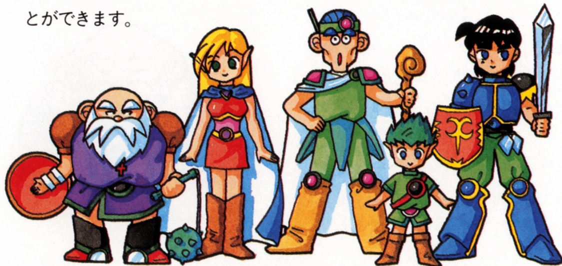
**●プリースト**　神聖魔法を使うための技能です。よろいや武器の制限はありません。

**●レンジャー**　野外活動のための技能です。シーフ技能同様、身軽さが必要なので、よろいは非金属製で、必要筋力が自分の筋力値の半分のものまでに限られます。

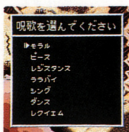
また飛び道具での攻撃のみファイター技能の代わりにレンジャー技能を使って攻撃できます。飛び道具は自分の筋力値の範囲内なら、どのようなものでもかまいません。

**●セージ**　すべての学問に対する理解や知識の深さを表します。この技能が高いほど、多くの知識を持っていることになります。

**●バード**　楽器の演奏や歌唱力だけではなく、見知らぬ土地の情報や伝承の知識の深さを表します。また「呪歌」と呼ばれる魔法の唄を歌うことができます。

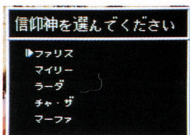


## ⑥呪歌を選ぶ



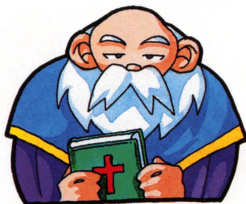

バード技能が1レベル以上あるなら、レベル数と同じだけの呪歌を覚えることができます。呪歌のリストが表示されますので、覚えたい呪歌をカーソルで選んでAボタンで決定してください。もう一度Aボタンを押すと、選択を取り消したことになります。呪歌の内容については、P.37の「呪歌」のページをご覧ください。

## ⑦信仰する神を選ぶ



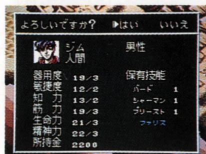

プリースト技能を1レベル以上に上げた場合、信仰する神を選ぶ必要があります。フォーセリアには多くの神が存在しますが、プレイヤーキャラクターが信仰することができるのは、次の5つの神のうちの一つです。

- ●ファリス　至高神。秩序と正義を重んじる神です。
- ●マイリー　戦の神。正義ある戦いを肯定し、卑怯な行為や臆病な振る舞いを否定しています。
- ●ラーダ　知識の神。野蛮な行為を嫌います。
- ●チャ・ザ　商売の神。他者に不幸をもたらすことや、閉鎖的な考えを否定します。
- ●マーファ　大地母神。人間が人として自然な状態を理想とし、自衛以外の戦いを否定しています。



信仰する神によって、一部使える呪文が違います。詳しくはP.32からの「魔法」のページをご覧ください。

## ⑧キャラクターを登録する



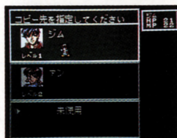

最後に、キャラクターはこれでよいかどうかを聞いてきます。「はい」を選ぶと、このキャラクターが登録されます。気に入らない場合は「いいえ」を選んで最初から作成し直してください。

## ◇冒険の記録を消す

いらなくなった冒険の記録を消去します。消したいデータエリアをカーソルで選んでAボタンを押してください。いったん消去した冒険のデータは元に戻りませんので、くれぐれも注意してください。




## ◇冒険の記録のコピー




冒険の記録のコピーを作ります。コピーしたいデータエリアをカーソルで選んでAボタンを押します。次にデータを写したいエリアを選んでAボタンを押すと、冒険の記録がコピーされます。ただし、写す先のデータエリアにすでに冒険の記録が登録されていると、コピーすることができません。必要のない冒険の記録を消してからコピーしてください。



# 3.ステータスウィンドウ




画面右端にパーティのメンバー名、HP（生命力）、MP（精神力）が表示されます。これを「ステータスウィンドウ」と言います。

パーティは総勢5人までメンバーを増やすことができます。なお、ゲームの進行によっては特定のメンバーが加わり、パーティのメンバーが6人になる場合もあります。

ステータスウィンドウの表示色は、キャラクターの現在の状態を表しています。白色の場合は正常の状態です。その他の場合は次の通りです。

### ●名前が紫色になる




キャラクターは毒に侵されています。一刻もはやく治療が必要です。

### ●名前が赤くなる



キャラクターは死んでいます。神殿へ連れていき、蘇生させる必要があります。

### ●名前が黄色くなる




キャラクターは石化または昏倒しています。石化の場合は、神殿へ連れていき、石化を解く必要があります。

HPがなくなって昏倒している時は、回復呪文かアイテムで気がつきます。MPがなくなって昏倒している時は、トランスファーの呪文を唱えれば気がつきます。どちらの場合でも一晩宿泊すれば回復します。

### ●名前が水色になる






キャラクターは眠っています。しばらく時間が過ぎるか、攻撃を受ければ目を覚まします。

また、HPやMPの表示は残り値の割合によって色が変わります。内容は以下の通りです。

★水色　1点以上消費しているが、半分以上残っている場合
★黄色　残り値が半分以下の場合
★赤色　残り値が4分の1以下の場合

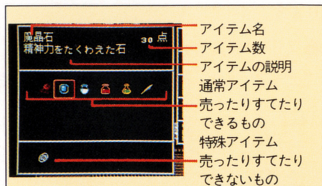
# 4.コマンドメニュー

ゲーム中にXボタンを押すと、コマンドメニューが表示されます。各キャラクターが直前に使ったコマンドを憶えていて、カーソルの初期位置が自動的にそのコマンドに戻ります。以下、各コマンドの説明をします。

| | |
|---|---|
| ▶アイテム | ステータス |
| 魔法 | システム |
| 装備変更 | オプション |

## ◇アイテム

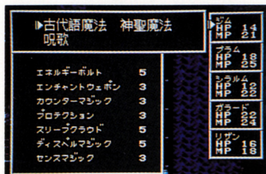
アイテムはパーティの共有物として扱われます。アイテムのグラフィックが表示されますので、使用するアイテムを選択してください。




## ◇魔　法

魔法を使うコマンドです。以下の手順で進めます。

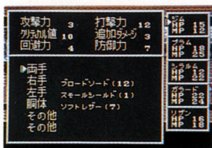
①魔法を使うキャラクターを選択します。
②魔法の系統を選びます。場所や状況などによって使用できない魔法は表示されません。
③呪文を選びます。呪文の右側の数字は、消費するMPです。
④魔法の拡大を行う場合は、拡大数を✚ボタンの←、→ボタンを使って増減させAボタンで決定します。
⑤魔晶石を使用する場合は、魔晶石の消費点を✚ボタンの←、→ボタンを使って増減させAボタンで決定します。




⑥魔法をかける相手を選びます。敵にかける場合はフィールドマップ上のキャラクターに、味方にかける場合はステータスウィンドウにカーソルを合わせます。Aボタンで決定すると、魔法がかけられ、その効果がウィンドウで表示されます。

## ◇装備変更

武器やよろいは持っているだけでは何の役にも立ちません。また魔法の指輪、コモンルーンも装備して初めてその力を利用することができます。以下の手順で進めます。



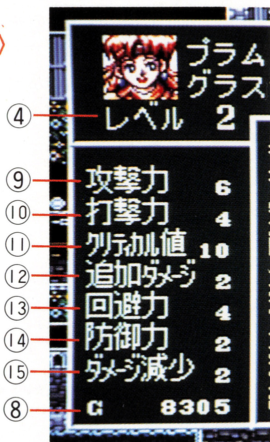

①装備するキャラクターを選択します。
②装着する身体の場所を選びます。
③装備品を選択します。

## ◇ステータス

ステータスを見たいキャラクターにカーソルを合わせると、ステータスが表示されます。Aボタンを押すと、技能レベルの表示に切り替わります。もう一度Aボタンを押せば能力値表示に戻ります。なお、制限を受けている技能は黄色で表示されます。Bボタンを押すと、コマンドメニューに戻ります。

### ●ステータス表示の内容説明

### 〈キャラクターの基本的な能力の説明〉




**①能力値：**

能力値と能力値ボーナスです。

**②性　別：**

キャラクターの性別です。

**③種　族：**

キャラクターの種族です。

**④冒険者レベル：**

そのキャラクターの持つ技能のうち、もっともレベルが高いものと同じ値になります。ダメージ減少や、生命抵抗力、精神抵抗力に影響します。また、キャラクターの状態が正常でない場合、この場所に現在の状態が表示されます。

**⑤生命抵抗力：**

毒などに対する抵抗力を表します。この数字が大きいほど、毒物などの影響を受けにくいことになります。

**⑥精神抵抗力：**

魔法に対する抵抗力を表します。この数字が大きいほど、魔法にかかりにくいことになります。

**⑦経験点：**

現在保有している経験点です。冒険者の店でこの点と引き替えに、技能

や能力値を伸ばすことができます。

**⑧G：**

パーティが持っているお金の金額です。単位はガメルです。

**修得した技能とそのレベルの表示：**

そのキャラクターが修得している技能と、そのレベルの一覧です。プリースト技能を持っていれば、信仰している神の名前も表示されます。

女性 ②
ランナー ③
器用度 24/4
敏捷度 20/3
知　力 15/2
筋　力 4/0
生命力 HP 18/3
精神力 MP 25/4
①
生命抵抗力 5 ⑤
精神抵抗力 6 ⑥
経験点 0 ⑦

## 〈戦闘に関する数値の説明〉

**⑨攻撃力：**

武器による攻撃の命中判定の基準値です。大きい値ほど攻撃が命中しやすいことを表します。

**⑩打撃力：**

攻撃のダメージを決める基準値です。大きい値ほど大きなダメージを与えることができます。

**⑪クリティカル値：**

この値が小さいほど、クリティカルヒットが出やすくなります。

**⑫追加ダメージ：**

打撃力によって決まったダメージ値に、追加されるダメージの量です。

**⑬回避力：**

敵の攻撃をかわす時の判定基準値です。大きい値ほど、攻撃をかわしやすいことを表します。

**⑭防御力：**

敵の攻撃を受けた場合、よろいが止めるダメージを決める基準になる値です。

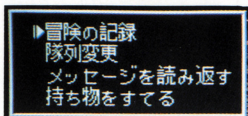
**⑮ダメージ減少：**

この値の分だけ、受けたダメージを減らすことができます。

## ◇システム

このコマンドは４つのサブコマンドに分かれます。

### ●冒険の記録




現在のゲームの状態をセーブします。いったんスーパーファミコン本体の電源を切っても、セーブした時の状態から再びゲームを始めることができます。ただし、戦闘中はこのコマンドを使用することはできません。

### ●隊列変更

カーソルでステータスウィンドウのキャラクターを１人選び、次に入れ替えたいキャラクターを選びます。２人の位置が入れ替わります。














### ●メッセージを読み返す

過去に表示されたメッセージや会話の内容を、ある程度遡って見ることができます。✚ボタンの↑、↓ボタンでメッセージを戻したり、先に送ったりできます。



●持ち物をすてる

さらにサブコマンドが2つに分かれます。

▶アイテムをすてる
装備をすてる

★アイテムをすてる

アイテムをすてます。アイテムのグラフィックが表示されますので、すてるアイテムを選択してください。なお、同一のアイテムが複数ある場合は、全部すてることになります。

★装備品をすてる

不用になった武器や防具などをすてます。リストが表示されますので、すてる装備品を選択してください。

## ◇オプション

このコマンドは4つのサブコマンドに分かれます。

▶会話メッセージスピード
おそい はやい
戦闘メッセージスピード
おそい はやい
ボタンの入れ換え
Ⓑ取消 Ⓐ決定
ミュージック
▶ステレオ モノラル

●会話メッセージスピード

キャラクターが会話する時のメッセージ表示スピードを変更します。表示が速すぎる、あるいは遅すぎると思う場合は、✚ボタンの←、→ボタンでカーソルを動かして調節してください。

●戦闘メッセージスピード

戦闘時のメッセージ表示スピードを変更します。表示が速すぎる、あるいは遅すぎると思う場合は、✚ボタンの←、→ボタンでカーソルを動かして調 節してください。

●ボタンの入れ換え

コントローラーのAボタンとBボタンの操作命令を入れ換えます。✚ボタンの←、→ボタンで操作します。

●ミュージック

BGMをステレオまたはモノラルにするかを設定します。✚ボタンの←、→ボタンで操作してください。

# 5.街の中

## ■街の中での移動

街の中では、現在行くことができる場所がメニューウィンドウに表示されます。その中から行きたい場所を選択してください。移動可能な場所はシナリオ進行に従って、増えたり減ったりしますので、注意してください。




「(街の名前)を出る」を選択すると、現在いる街を出て、他の街や村へ移動することができます。

## ■街から街への移動




メニューウィンドウに移動できる場所が表示されますので、行きたい場所を選択してください。全体マップが表示され、パーティが移動します。移動できるのは、現在いる街から直接街道がつながっているところです。例えば「オラン」から「ホープ」へ移動したい場合は、いったん「パダ」へ向かい、「パダ」から改めて「ホープ」へ移動するという手順を踏みます。

この時にBボタンを押すと、メニューウィンドウが消えてマップ全体が見やすくなります。もう一度Bボタンを押すと、メニューウィンドウが再び表示されます。



## ■建物の内部などでの移動

建物や洞窟などではスクロール画面になります。このフィールドマップ上では、パーティを✚ボタンで上下左右に移動させます。

## ■オートマッピング




フィールドマップ上でYボタンを押すと、パーティが通ったことがある範囲のマップが表示されます。赤く点滅しているところが現在地です。もう一度Yボタンを押すと元に戻ります。

## ■会　話







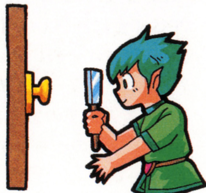
話したい相手の方を向き、Aボタンを押すと会話することができます。相手によっては、近づくだけで自動的に会話に入ることがあります。店の中ではカウンター越しに会話することができます。会話中に▼が表示された場合は、Aボタンを押してください。引き続き会話が表示されます。

## ■前方を調べる




フィールドマップ上でAボタンを押すと、パーティ先頭キャラクターの一歩手前を調べます。おもに宝 箱や鍵のかかった扉などを開ける場合に使いますが、かくし扉の発見などにも使います。

誰が調べるかを決めてから、実行します。カーソルの初期位置は、シーフ技能がもっとも高いキャラクターになっています。



# 6.店

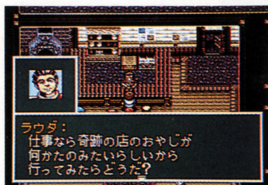
街にはいろいろな店や施設があり、冒険の手助けをしてくれます。

## ■冒険者の店

それぞれの街にある「〜〜亭」という店は、一般に冒険者の店と呼ばれているもので、冒険者たちのホームベースとなる場所です。

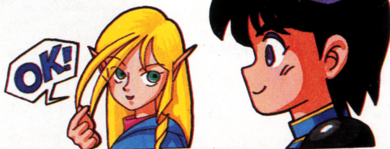
ここでは仲間になる冒険者を探す他に、店の主人と話すことで次の３つのコマンドが使えます。




### ●仕事をもらう

冒険者の店では、冒険者向けの仕事の仲 介を行っています。何か仕事がある場合、このコマンドを通じて仕事を斡旋してもらうことができます。




### ●宿 泊する

１回 宿 泊すると、HPは数点、MPは完全に回復します。１回の宿 泊でHPが全快しない場合は、その場で「もう一泊しますか？」と聞いてきますので「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。



**●レベルアップ** 経験点を使って、技能や能力値を上げ、キャラクターを成長させることができます。

▶技能レベルを上げる
能力値を上げる

| | | |
|---|---|---|
| ファイター | 0 | 1000 |
| シーフ | 0 | 1000 |
| レンジャー | 0 | 500 |
| セージ | 0 | 500 |
| バード | 1 | 1000 |
| ソーサラー | 1 | 3000 |
| シャーマン | 0 | 1500 |
| プリースト | 1 | 1500 |
| 経験点 | | 1010 |

ジム HP 14 MP 21
ガラード HP 22 MP 24
ブラム HP 18 MP 25
シラルム HP 12 MP 22
ザン HP 16 MP 18

技能名　必要な経験点　現在のレベル

技能レベルを上げる
▶能力値を上げる

| | | |
|---|---|---|
| 器用度 | 14 | 2500 |
| 敏捷度 | 18 | 2500 |
| 知　力 | 20 | 2500 |
| 筋　力 | 11 | 2500 |
| 生命力 | 14 | 1500 |
| 精神力 | 21 | 1500 |
| 経験点 | | 1010 |

ジム HP 14 MP 21
ガラード HP 22 MP 24
ブラム HP 18 MP 25
シラルム HP 12 MP 22
ザン HP 16 MP 18

能力値名　必要な経験点　現在の能力値

①レベルアップさせたいキャラクターを選択します。
②技能レベルを上げたい場合、「技能レベルを上げる」を選び、次にアップしたい技能名を選択し、Aボタンで決定します。修得できない技能は表示されません。技能レベルの上限は５レベルまでで、それ以上上げることはできません。
③能力値を上げたい場合、「能力値を上げる」を選び、次にアップしたい能力値名を選択します。能力値の上限は50までで、それ以上上げることはできません。
④最後に本当にレベルアップしてよいかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。



## ■武具の店




武器や防具を売っています。不用になった装備品の買い取りもしてくれます。



### ●装備を買う

まず、買うキャラクターを選択してから購入します。

### ★武器を買う

武器の種類を選択します。Aボタンで決定すると、その種類の武器のリストが表示されますので、欲しい武器を選んでください。購入したい武器の必要筋力は、✚ボタンの←、→ボタンで選べます。

すべての武器には必要筋力が定められています。自分の筋力値を越える武器を装備することもできますが、必要筋力が1点大きいごとに攻撃力が1減らされます。武器の必要筋力値が高いものほど、敵に与えるダメージは大きくなりますが、その分価格が高くなります。

最後に、本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

攻撃力の修正値　打撃力の修正値　クリティカル値の修正値

攻撃力修正　片手+0　両手+0
打撃力修正　片手+0　両手+5
クリティカル値　10

片手剣

| 名称 | 必要筋力 |
|---|---|
| ショートソード | 3- 8 |
| ブロードソード | 8-16 |
| ▶バスタードソード | 13-17 |
| レイピア | 6-14 |
| シミター | 8-14 |
| ファルシオン | 12-16 |

名称　必要筋力

必要筋力　キャラクターの筋力値

バスタードソード
筋力　19
▶必要筋力　◀16▶
G　530／　8055

武器の価格/パーティの所持金



### ★たてを買う

「武器を買う」と同様の手順で進めます。
たてのリストが表示されますので、欲しいたてを選んでください。たてにも必要筋力がありますが、武器やよろいのように、必要筋力が細かく分かれていません。

名称　攻撃力の修正値　回避力の修正値

攻撃力修正 +0
回避力修正 +1
たて
▶スモールシールド　1
ラージシールド　13

キャラクターの筋力値
たての価格/パーティの所持金
必要筋力

スモールシールド
筋力　19
▶必要筋力　1
G　60／　7215

### ★よろいを買う

「武器を買う」と同様の手順で進めます。よろいのリストが表示されますので、欲しいよろいを選んでください。よろいにも武器と同じように、必要筋力が定められています。買いたいよろいの必要筋力は、✚ボタンの←、→ボタンで選べます。自分の筋力値を越えるよろいを装備することもできますが、必要筋力が1点大きいごとに回避力が1減らされます。必要筋力の高いものほど、価格が高くなります。
最後に、本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

名称　回避力の修正値

回避力修正 -1
防御力修正 +5
ダメージ減少+0
よろい
クロース　0- 3
ソフトレザー　2- 7
ハードレザー　5-13
▶チェインメイル　10-19
プレート　13-24
シルバーチェイン　10-19

必要筋力　キャラクターの筋力値

チェインメイル
筋力　19
▶必要筋力　◀13▶
G　700／　7215

よろいの価格/パーティの所持金

### ●装備を売る

何を売りますか?
G　12／　6730
クロース (0)
▶ジャベリン (1)
ダガー (1)
ハードレザー (13)
フランベルジュ (19)

持っている装備品のリストが表示されますので、売りたい物を選択してください。買い取り価格が表示されますので、売るなら「はい」を、売らないなら「いいえ」を選んでください。
武具の店で売ることができるのは装備品だけです。

## ■奇跡の店

オランにある、変わった品物を扱う店です。呪歌の演奏に必要な楽器もここで売っています。また、冒険で手に入れた宝物などを買い取ってくれます。

品物の売り買いでは、表示されるアイテムのグラフィックを選択してください。ただし、楽器については文字のみでグラフィックは表示されません。



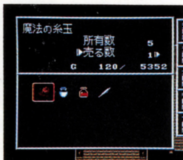

### ●アイテムを買う

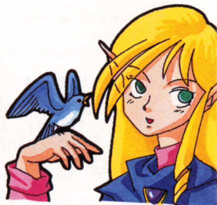
買いたいアイテムにカーソルを合わせると、アイテムの効果の説明が表示されます。Aボタンを押すと、本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。




### ●アイテムを売る

売りたいアイテムにカーソルを合わせます。同じアイテムを複数持っている場合は、売りたいアイテムの数量を✚ボタンの←、→ボタンで決定します。買い取り価格が表示されますので、売るなら「はい」を、売らないなら「いいえ」を選んでください。



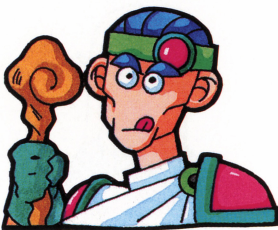
### ●楽器を買う

買いたい楽器にカーソルを合わせAボタンを押します。本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

## ■魔術師ギルド

魔術師ギルドでは魔法の品物やコモンルーンを売っています。また、魔法的な事件についての質問に答えたり、冒険者に仕事を依頼したりすることもあります。



### ●マジックアイテムを買う

買いたいマジックアイテムにカーソルを合わせると、ギルドの受付がアイテムの効果を説明してくれます。Aボタンを押すと、本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

### ●メイジスタッフを買う

武具の店での「武器を買う」と同様の手順で進めます。

### ●コモンルーンを買う

買いたいコモンルーンにカーソルを合わせAボタンを押します。本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。コモンルーンの内容については、P.37の「コモンルーン」のページをご覧ください。

## ■盗賊ギルド

裏の世界を支配するもの、それが盗賊ギルドです。ここではさまざまな情 報が入 手できますが、それなりの代 償が必要です。盗賊ギルドも時々冒険者を雇うことがあります。

また、体がすばやくなるアイテムを売っていることもあります。



## ■神　殿

街によっては、各宗派の神殿があるところもあります。神殿は、神の奇跡によって冒険者たちを助けてくれます。神官も冒険者に仕事を依頼することがありますので、時々来てみましょう。




### ●回　復

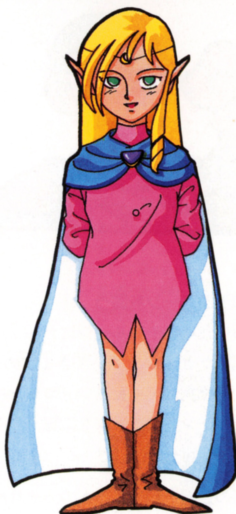
キャラクターのHPとMPを回復させることができます。所持金がまったくない場合は、無料で治療してくれます。

#### ★生命力（HP）の回復

HPを回復したいキャラクターを選択すると、回復に必要な金額が示されますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。

#### ★精神力（MP）の回復

MPを回復したいキャラクターを選択すると、回復に必要な金額が示されますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。



### ●石化解除

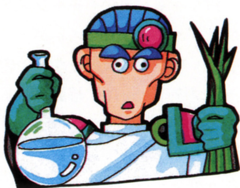
石化を解除したいキャラクターを選択すると、解除に必要な金額が示されますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。
必要な金額はパーティの所持金の約５割です（最大2000ガメル）。
所持金がまったくない場合は、無料で石化を解除してくれます。

## ●復活

死んでしまったキャラクターを選択すると、復活に必要な金額が示されますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。必要な金額はパーティの所持金の約6割です（最大2000ガメル）。所持金がまったくない場合は、無料で復活させてくれます。

## ●アイテム購入

神殿では、アンデッドにダメージを与える聖水や、神殿ごとに違った種類の能力値増加アイテムを売っています。買いたいアイテムにカーソルを合わせると、神官がアイテムの効果を説明してくれます。Aボタンを押すと、本当に買うかどうかを聞いてきますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。



## ●セイントの呪文をかける（ファリス神殿のみ）

何かの仕事を行っている最中に、この呪文をかけてもらうと、その仕事が終了するまで、キャラクターの攻撃力、追加ダメージ、回避力がそれぞれ2増えます。ステータスは仕事を完了した時点で元に戻ります。

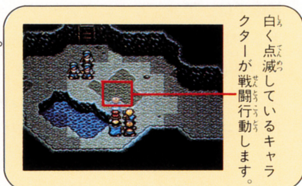
セイントの呪文をかけてもらえるのはファリス信者だけです。呪文をかけてほしいキャラクターをステータスウィンドウから選択すると、必要な金額が示されますので、「はい」または「いいえ」のどちらかを選択してください。



# 7.戦　闘

パーティがモンスターなどにある程度接近すると、自動的に戦闘が始まります。戦闘は敏捷度の高いものから順番に行動し、全員の行動が終われば、また敏捷度の高いものから順に…という手順を踏みます。この手順1回分を「1ラウンド」と呼びます。キャラクターは、1ラウンドに移動と1回の攻撃か、または魔法やアイテムの使用ができます。戦闘はどちらかが全滅するか、または逃げ出すまで続きます。

白く点滅しているキャラクターが戦闘行動のできるメンバーです。明るくなっている部分が、そのキャラクターが一度に移動できる範囲となります。なお、戦闘中に画面外に移動してしまうと、そのキャラクターは戦闘から逃げ出したとみなされ、再びその戦闘には参加できなくなります。また、敵に出会った時にその画面にいなかったキャラクターも戦闘に参加できません。



白く点滅しているキャラクターが戦闘行動します。

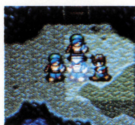
戦闘中の移動は通常時の移動と同様に、✚ボタンの操作で行います。

## ■戦闘中に使えるコマンド




Xボタンもしくはボタンでコマンドメニューを表示させ、それぞれコマンドを選んで決定してください。Bボタンでコマンドを取り消すことができます。

### ●攻　撃



装備している武器を使って敵を攻撃します。このコマンドを選ぶと、武器の攻撃圏内が明るくなります。✚ボタンで照準カーソル▼を動かし、攻撃したい相手に合わせてAボタンを押してください。攻撃対象は、暗い色に変わります。

いったん照準を合わせると、その相手が倒れるまで照準カーソル▼は自動的にその相手を示します。もちろん✚ボタンで攻撃する相手を変更す

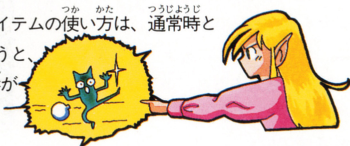
ることもできます。攻撃を行うと、次のキャラクターに順番が移ります。

### ●魔法

魔法や呪歌を使います。移動を行った同じラウンド中に、魔法を使うことはできません。移動した後で魔法を使おうとすると、自動的に元の位置に戻されます。魔法の対象は暗い色に変わります。魔法を使うと、次のキャラクターに順番が移ります。

### ●アイテム

アイテムを使います。アイテムの使い方は、通常時と同じです。アイテムを使うと、次のキャラクターに順番が移ります。



### ●ステータス

パーティキャラクターのステータスを表示します。ステータスを見ても、次のキャラクターに順番は移りません。

### ●装備変更

装備している武器を変更することができます。よろいを着替えることはできません。

装備変更を行うと、次のキャラクターに順番が移ります。

### ●待機

その場で何も行動せずに、次のキャラクターに順番を移します。

## 8. 自動的成功と自動的失敗




どのような行動にも常に、成功する可能性と失敗する可能性があります。これを「自動的成功」と「自動的失敗」と呼びます。「自動的失敗」を起こした場合は、その失敗から何か学ぶものがあったとして、経験点に10点加算されます。

# 9.魔　法

魔法には３つの系統があります。それぞれ対応する技能のレベル分までの呪文を使うことができます。

呪文を使うとMPを消費しますが、同じ呪文でもレベルが上がると、消費するMPの量は減 少します。

## ■魔法の拡大

古代語魔法、精霊魔法、神聖魔法は、対象の数、持続時間、魔法のかかりやすさを拡大することができます。拡大できる項目は、その呪文ごとに決まっています。

魔法を拡大すると、消費するMPの量もその分増加します。




### ●対 象の拡大

一度に複数の対 象に、同じ呪文をかけることができます。

### ●ダメージの拡大

ダメージチェックの回数を増やし、その中でもっとも大きな値をダメージとして採用します。

### ●達成値の上　昇

達成値を大きくした分だけ、呪文がかかりやすくなります。

### ●持続時間の拡大

通 常、一定ラウンド持続する魔法を、もっと長いラウンドの間持続するようにします。

## ■古代語魔法

古代王国時代に開発された魔法です。ソーサラー技能が必要です。

| 呪　文　名 | 効　　果 |
|---|---|
| 1レベル | |
| アンロック | 鍵を開ける。魔法で封じられた鍵を開けることもできる。 |
| エネルギーボルト | エネルギーの矢を放つ。障 害物にぶつかると消える。 |

| 呪文名 | 効果 |
|---|---|
| エンチャントウェポン | 武器の打撃力を一時的にアップ。魔法の武器でしかダメージを与えられないモンスターにもダメージを与える。 |
| カウンターマジック | 魔法に対する抵抗力を強くする。 |
| プロテクション | 防御膜を張り、受けるダメージを少なくする。 |
| スリープクラウド | 生き物を眠らせるガスを作り出す。眠った者は攻撃を受けると目を覚ます。 |
| ディスペルマジック | 味方にかけられたすべての呪文の効果を消す。 |
| センスマジック | 持ち物の中の魔力を持った品物を見つけ出す。 |

## 2レベル

| | |
|---|---|
| ファイアウェポン | 武器の打撃力を大きくし、魔法の武器でしかダメージを与えられないモンスターにもダメージを与える。火に弱いモンスターには、より多くのダメージを与える。 |

## 3レベル

| | |
|---|---|
| フィジカルエンチャント | 能力値を一時的に上げ下げできる6つの呪文。人間、妖精、妖魔のみに効果がある。<br>シャープネス：器用度を6上げる<br>ダルネス：器用度を6下げる<br>ストレンクス：筋力を6上げる<br>ウィークネス：筋力を6下げる<br>クイックネス：敏捷度を6上げる<br>スロウネス：敏捷度を6下げる |
| ライトニング | 電撃を放つ。壁にぶつかるまで一直線に飛んでいき、途中にいる者すべてにダメージを与える。 |

## 4レベル

| | |
|---|---|
| コンシールセルフ | 精神集中の間、自分の姿を他者から見えなくする。この間は敵の攻撃の直接の目標にされない。 |
| センスオーラ | シャーマンの特殊能力のセンスオーラと同じ。 |
| ファイアボール | 空間のある1点を中心に爆発を起こす。効果範囲内にいる味方も巻き込んでしまう。 |

| 呪文名 | 効果 |
| --- | --- |
| パラライズ | 精神集中の間、相手の動きを封じ込めることができる。 |

5レベル

| 呪文名 | 効果 |
| --- | --- |
| ブリザード | 空間のある1点を中心に小石ほどの氷を含んだ嵐を起こし、ダメージを与える。 |
| サプレスエレメンタル | 大地、水、火、風の精霊力の1つを一時的に打ち消す。一度に消せる精霊力は1種類だけで、呪文を複数使っても同時に2つ以上を打ち消すことはできない。 |

## ■精霊魔法

精霊魔法は精霊がつかさどる力を引き出してかける魔法で、シャーマン技能が必要です。精霊魔法は対応する精霊が存在する場所でないと、使うことができません。呪文名の後ろの()が必要な精霊力です。その場に存在する精霊は、センスオーラの能力で調べることができます。

| 呪文名 | 効果 |
| --- | --- |

1レベル

| 呪文名 | 効果 |
| --- | --- |
| スネア(大地の精霊) | 相手を転倒させる。倒れると攻撃が命中しやすくなる。 |
| デストラクション(精神の精霊) | 相手は精神集中を乱し、次のラウンドに呪文を唱えられず、攻撃力や回避力にペナルティーを受ける。ただし、効果は1ラウンドしか続かない。 |
| ファイアボルト(炎の精霊) | 目標に向かって炎を飛ばす。 |

2レベル

| 呪文名 | 効果 |
| --- | --- |
| ウィルオーウィスプ(光の精霊) | 相手に光の精霊をぶつける。シェイド(闇の精霊)にぶつかると、互いに消滅する。 |
| ウォータースクリーン(水の精霊) | 体の表面に薄い水の膜を張り、炎によるダメージを減らす。 |
| コンフュージョン(精神の精霊) | 相手を混乱させ、戦闘などの積極的な行動を取れなくする。ただし、仕掛けられた攻撃には正常に反応する。 |
| シェイド(闇の精霊) | 相手に闇の精霊をぶつけ、MPにダメージを与える。ウィルオーウィスプ(光の精霊)にぶつかると、互いに消滅する。 |

| 呪文名 | 効果 |
|---|---|
| ファナティシズム (精神の精霊) | 攻撃力がアップするが、回避力が下がる。呪文は男性しか使用できないが、女性にかけることはできる。 |
| ホールド (大地の精霊) | 敵の移動を封じる。魔法にかかると移動できなくなり、攻撃力や回避力にペナルティーを受ける。 |

## 3レベル

| | |
|---|---|
| インビジビリティ (その他の精霊) | 精神集中の間、自分の姿を他者から見えなくする。この間は敵の攻撃の直接の目標にされない。 |
| バインディング (植物の精霊) | 相手の動きを完全に封じる。ホールドの呪文と違い、一切の行動が取れなくなる。 |
| ヒーリング (生命の精霊) | HPを完全に回復させる。呪文は女性しか使用できないが、男性にかけることはできる。 |
| ミュート (風の精霊) | 相手が発する音や声を消す。呪文をかけられた相手は魔法を使うことができなくなる。 |
| ストーンブラスト (大地の精霊) | 地中から飛び出した石のつぶが敵に襲いかかる攻撃呪文。 |

## 4レベル

| | |
|---|---|
| スリープ (精神の精霊) | 呪文をかけられると、魔法によって効果が解除されない限り永遠に眠り続ける。 |
| フィア (闇の精霊) | 呪文をかけられると底知れぬ恐怖を感じ、できる限り遠くへ逃げようとする。この状態で戦闘を行うと攻撃力や回避力にペナルティーを受ける。 |
| レストアヘルス (生命の精霊) | 体内の病気、毒物などをすべて消して健康な状態に戻す。呪文は女性しか使用できないが、男性にかけることはできる。 |

## 5レベル

| | |
|---|---|
| バルキリージャベリン (精神の精霊) | 光の投げ槍をぶつける。呪文は男性しか使用できない。 |
| シュートアロー (風の精霊) | 呪文を使うには矢(アロー、クォーレル)が必要。持っている矢を風の精霊に運ばせることで、目標に必ず命中する。 |

## ■神聖魔法

神の力を借り、奇跡を起こす呪文です。プリースト技能が必要です。

| 呪文名 | 効果 |
|---|---|
| **1レベル** | |
| キュアーウーンズ | 傷を治す呪文。 |
| トランスファー | 術者のMPを他者に譲り渡す呪文。MPが0で昏倒した者も回復させることができる。 |
| ターンアンデッド | アンデッドに対してさまざまな悪い影響を与える。 |
| サニティ | 魔法によって平静を失なった者の精神状態を元に戻す。 |
| **2レベル** | |
| ホーリーウェポン | 呪文をかけられた武器は、アンデッドに対する打撃力がアップする。 |
| フォース | 相手に衝撃波をぶつける。障害物にぶつかると消える。 |
| **3レベル** | |
| キュアーポイズン | 体内の毒物をすべて消し去る。 |
| ホーリーライト | アンデッドに対して有害な光を放射し、ダメージを与える。 |
| **4レベル** | |
| キュアーディジーズ | かかっている病気をすべて治す。 |
| ヒートプロテクティブ | パーティ全体を熱や炎から守り、ダメージを減らす。 |
| コールドプロテクティブ | パーティ全体を氷や冷気から守り、ダメージを減らす。 |

●神聖魔法には、ある特定の神の信者にしか使えない特殊な呪文があります。

| 呪文名 | 効果 |
|---|---|
| ウィークポイント〈ラーダ　3レベル〉 | 敵の弱点を明らかにする。敵に対する攻撃は、クリティカル値が1減らされる。 |
| ラック〈チャ・ザ　1レベル〉 | 呪文をかけておくと、生命抵抗などで失敗した場合、1度だけ幸運が術者を守る。 |

| 呪文名 | 効果 |
|---|---|
| ピース〈マーファ 3レベル〉 | お互いの心の中の憎悪の念を取り払う。呪文の影響を受けた者は敵意を失なってしまう。 |
| バトルソング〈マイリー 5レベル〉 | 歌声の届く範囲にいる者の攻撃力をアップし、精神に影響を及す呪文を無力化する。 |

## ■呪歌

魔法の力を持った唄です。楽器がないと歌えません。演奏してもMPは消費しませんが、演奏中は他の行動が一切取れません。また、他の魔法と違い、聴いた者すべてに影響します。アンデッドやゴーレムなどの、精神のない者に対しては効果がありません。

| | |
|---|---|
| モラル | 攻撃力を上げる。 |
| ピース | 攻撃力を下げる。 |
| レジスタンス | 生命抵抗力・精神抵抗力を上げる。 |
| ララバイ | 眠りに落とす。効果が現れる4ラウンドまで演奏を続けなければならない。 |
| シング | 唄に合わせて歌い始める。歌っている間は魔法が使えない。 |
| ダンス | 唄に合わせて踊り始める。踊っている間は攻撃力や回避力にペナルティーを受け、古代語魔法と精霊魔法が使えない。 |
| レクイエム | 死者の霊を弔う曲で、アンデッドの敵対的な意志を弱める。効果が現れる4ラウンドまで演奏を続けなければならない。 |

## ■コモンルーン

コモンルーンは、簡単な古代語魔法のいくつかを、誰でも使えるように魔法の指輪に封じたものです。この指輪を装備していれば、ソーサラー技能を持っていない者でも、その指輪に封じられた呪文を使うことができます。

コモンルーンには次の3種類があり、魔術師ギルドで売っています。

- **●呪付のルーン** エンチャントウェポンの呪文が使えます。
- **●魔除のルーン** カウンターマジックの呪文が使えます。
- **●防御のルーン** プロテクションの呪文が使えます。

# 10.アイテム

古代王国の遺跡からは、いろいろな魔法の力を持った品物が見つかることがあります。また店やギルド、神殿などで売られているものもあります。代表的な魔法のアイテムを次にあげます。



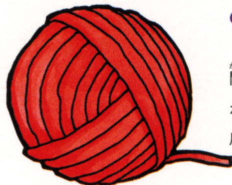
### ●魔晶石

この石は魔力の結晶で、魔法をかける場合に術者のMPを消費する代わりに、この石に蓄えられた魔力を使うことができます。魔力を使いきった魔晶石は砕けてなくなってしまいます。魔術師ギルドや奇跡の店で買うこともできます。

### ●クラウドエッグ

いろいろな効果を持った雲が入っている卵です。どんな雲が入っているかは、使ってみるまで分かりません。3×3エリア内に効果が及びます。



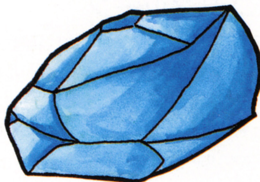


### ●魔法の糸玉

迷宮の出口へ導いてくれる、赤い糸玉です。瞬間的に建物や、迷宮の外に出ることができますが、効果を発揮できない場所もあるようです。一度使うとなくなってしまいます。

### ●まもりいし

この石を装備していると万一死んだ時、この石が代わりに弾けて命を守ってくれます。



●指輪　いろいろな効果を持った魔法の指輪があります。



◆ぼうぎょのゆびわ

あらゆるダメージを１点減らしてくれます。



◆いのちのゆびわ

生命抵抗力がアップします。



◆まほうのゆびわ　メイジスタッフの代わりになります。この指輪を装着しているソーサラーは、メイジスタッフがなくても魔法が使えます。

※他にもたくさんのアイテムが存在します。冒険を重ねて、貴重な宝物を見つけ出してください。

# 11.よりよき冒険へのアドバイス

いよいよ冒険の始まりだ。でも、ちょっと待って。冒険者たるもの、出発の前にはくれぐれも準備を確かめなければならないのだ。

## ●まずは身だしなみから

まずは、身を守るための武器や防具を買いに行こう。技能によっては、持てる武器や防具に制限があるので気をつけてほしい。



・ファイター、セージ、バード、プリースト→制限なし

・レンジャー→必要筋力が、自分の筋力の半分以下（端数切り上げ）の非金属製のよろい

・シーフ→必要筋力が、自分の筋力の半分以下（端数切り上げ）の武器と非金属製のよろい

・シャーマン→非金属製のよろいと片手用の武器

・ソーサラー→メイジスタッフと、クロースかソフトレザー

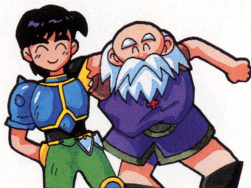
以上が、技能による武器と防具の制限だ。使えない武具を買おうとすると、店の主人が注意してくれる。また、買った武具は忘れずに装備しよう。

## ●仲間を見つけてパーティ結成!!

装備を整えたら“冒険者の店”へ行って冒険の仲間を見つけよう。

“冒険者の店”には君と同じような冒険者たちがいるから、気に入った相手とパーティを組もう。

どんなパーティを組んでも、クリアできないということはない。でも、女の子ばかりで戦闘能力のないパーティや、戦士ばかりで魔法の使えないパーティを作ると、冒険の最中に困ったことになりかねない。バランスの取れたパーティ構成を心がけてほしい。



## ●敵に武器が効かない！

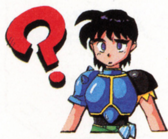
モンスターの中には、普通の武器ではダメージを与えられないヤツがいる。攻撃がヒットしたのに「効果がなかった」と言われるヤツだ。そんな時は武器に魔法をかけてみよう。普通にダメージを与えられるようになるぞ。

### ●仕事はどこだ?



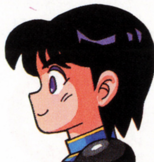
パーティを組んだら、"冒険者の店"の主人に仕事をもらおう。神殿や、魔術師ギルド、盗賊ギルドなどから仕事の依頼を受けることもあるので、こまめに通ってみるといいだろう。

### ●行き詰まった時は…



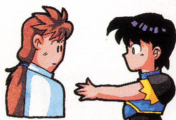
いざ仕事を請負ったものの、どうも行き詰まって…。そんな場合は聞き込みが一番。事件の依頼人にもう一度会ったり、神殿や、魔術師ギルド、盗賊ギルドへ行き、情報を探すといいだろう。意外なところで重要な情報が手に入る場合もある。

### ●冒険は各地にあり!



冒険はオランの街だけでなく、各地に散らばっている。街での仕事がなくなったら、少し遠出をしてみよう。辺境の村や街道で、思いがけない冒険に出会うことも…。

### ●報酬を忘れずに



仕事を終えたら、報酬と経験点を忘れずに受け取ろう。「経験点を得た」とのコメントが出るまで、冒険は終了していない。前の冒険を終了させないと次の仕事の依頼がやってこないぞ!!

### ●最後にとっておきのヒントを…




この『ソード・ワールドSFC』には、原作がある。富士見ファンタジア文庫刊「死せる神の島(上・下巻)」がそれ。この小説を読めば、ゲームの背景がより深く理解できて、『ソード・ワールドSFC』がさらに面白くなることは間違いない。

---

では、存分にアレクラスト大陸東南部での冒険を楽しんでくれたまえ。幸運を祈る。

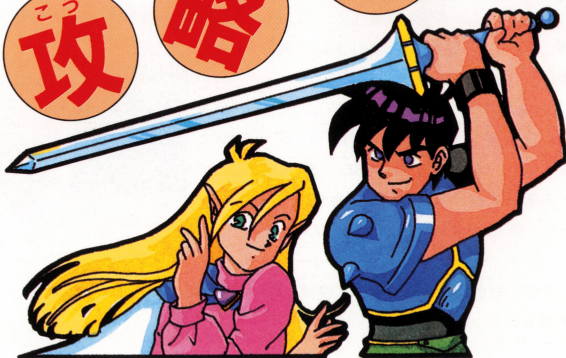
# 極めよ ソード・ワールドSFC



関連商品ゾクゾク登場

ソード・ワールドを極めるための

必勝攻略本!!



## ソード・ワールドSFC　全シナリオ100本集

SFC版＋PC版のシナリオ63本に未収録のシナリオ37本を加えて、シナリオ制作者「グループSNE」が豊富なデータとともに完全紹介。ソード・ワールドの世界を極めるための1冊。

角川書店
B5判
8月中旬発売
価格未定

## ソード・ワールドSFC　必勝攻略法

完全攻略シリーズでおなじみの双葉社が、ソード・ワールドSFCの世界を必勝攻略。見やすいオールカラーと懇切丁寧な解説でエンディングにまっしぐら。プレイヤー必携の超重要アイテムだ。

双葉社
B6判
8月10日発売
800円（税込）

## ソード・ワールドSFC　攻略の手引き（仮題）

各イベントの徹底解説や詳しいデータなど、攻略法だけでなく、ゲームを10倍楽しむためのポイントを網羅。ソード・ワールドSFCの世界を解き明かした、クリアに欠かせない1冊だ。

アスキー出版
サイズ未定
発行日未定
850円（税込）

極めよ ソード・ワールド SFC



関連商品
ゾクゾク登場

# ゲーム ミュージック CD

## ソード・ワールド全編に流れる 感動と興奮のサウンドを

## 1枚のCDに 完全収録

## 『ソード・ワールド全曲集』




SFC版だけでなくPC版の
サウンドも収録されて、
魅力度2倍！
聴きごたえあり！

データム・ポリスター
8月25日発売
DPCX-5012
2,400円(税込)

# アンケートカードご返送のお願い

本製品に入っています「アンケートカード」をぜひ当社までご返送ください。当社の今後のソフト開発の参考とさせていただきますし、ユーザーサポートの資料として活用させていただきます。よろしくお願い致します。

## ご注意

①このソフトウェアおよび取扱説明書は、株式会社ティーアンドイーソフトの著作物です。その一部または全部を、株式会社ティーアンドイーソフトの許諾なく、複写、複製すること、およびレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは、法律（著作権法など）で禁止されています。

②ゲーム内容などに関するご質問、攻略法につきましては、誠に勝手ながらお答えできませんのでご了承ください。

③製品には万全を期しておりますが、万一株式会社ティーアンドイーソフトの責に帰する不都合が生じましたら、ご面倒とは思いますが、「株式会社　ティーアンドイーソフト　ユーザーサポート係」までご連絡くださいますようお願い申し上げます。

**株式会社ティーアンドイーソフト**

〒465 名古屋市名東区照が丘10番地

ユーザーサポート専用テレフォン：052-773-7757

発売日やゲーム内容の情報満載の

テレフォンサービス：052-776-8500

T&E SOFT
株式会社 ティーアンドイーソフト